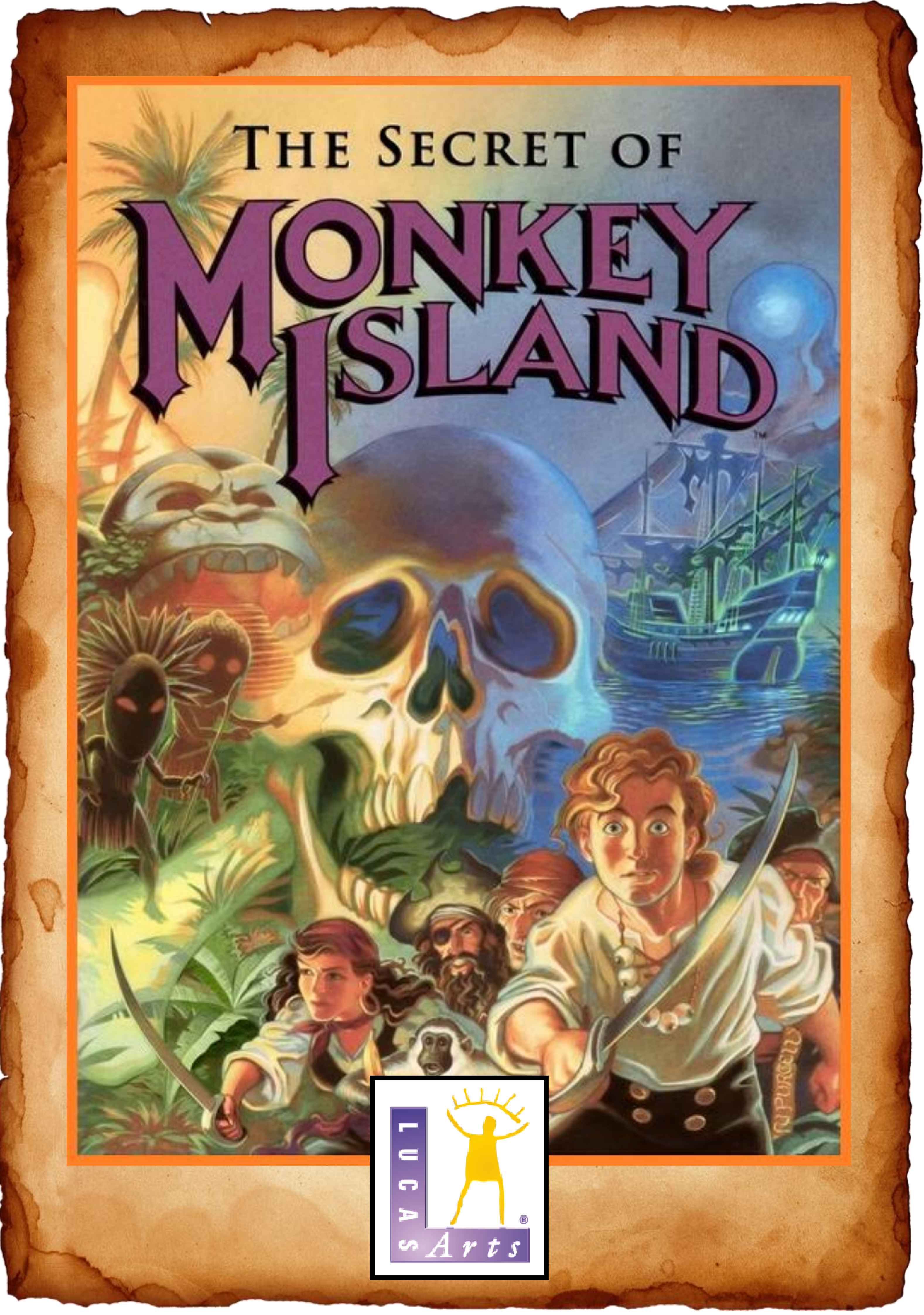


THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
LUCAS Arts

The Secret of Monkey Island™

Lucasfilm Games™ Presenta

The Secret of Monkey Island™

Creado y diseñado por Ron Gilbert
Escrito y programado por Dave Grossman, Tim Schafer y Ron Gilbert
Fondos por Steve Purcell, Mark Ferrari y Mike Ebert
Animación por Steve Purcell, Mike Ebert y Martin Cameron
Música original por Michael Land, Bamey Jones, Andy Newell (de earwax Productions) y Patrick Mundy
Sistema de historia "SCUMM" por Ron Gilbert, Aric Wilmunder y Brad Taylor



Producido por Gregory D, Hammond
Vicepresidente de Lucasfilm Games y General Manager, Stephen D. Amold
Director Gerente, Doug Glen
Director de Operaciones, David Fox
Director de Marketing, Stacey Lamiero
Relaciones Públicas, Betsy Irion
Soporte Administrativo por Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star

Probadores principales, Judith Lucero y Kirk Roulston

Diseño del paquete por Catherine Flanders
Fondo del paquete por Peggy Skycraft
Ilustrado por Steve Purcell
Diseño del paquete coordinado por Lyza Swearingen Latham
Diseño del manual por Mark Shepard

Agradecimiento a Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carol Traylor y Carolyn Knutson

Agradecimiento especial a George Lucas

LEA ESTO PRIMERO... ¡ES IMPORTANTE!

A pesar de que haya podido jugar otros juegos de Lucasfilm, existen diferencias en el juego **The Secret of Monkey Island** que has de tener en cuenta.

El interface usado en este juego incluye un elemento de "auto-resalte" que resalta el verbo apropiado cuando el cursor se sitúa sobre un objeto útil o interesante en la pantalla. Por ejemplo, cuando el cursor toque una puerta que pueda abrirse, el verbo **Abrir** resaltará en la pantalla. Pulsando el botón de control de la derecha (o el segundo botón) o un botón equivalente (ver la tarjeta de referencia para más detalles), podrás llevar a cabo de forma automática una de las acciones que esté resaltada; en este caso, abrir una puerta. ¡No te preocupes ya que esto no te dará pistas sobre como poder solucionar los acertijos del juego!

No tendrás que pulsar el botón "dos veces" para usar un objeto (**o cualquier otra cosa**) o para activarlo. Durante el juego, solo has de pulsar el botón controlador una sola vez.

Sobre The Secret of Monkey Island

En **The Secret of Monkey Island**, jugarás el papel de Guybrush Threepwood, un muchacho que acaba de llegar a la costa de Mêlée Island (en algún lugar del Caribe). Los viajes de nuestro ingenuo héroe le han llevado a Mêlée Island en busca de su única ambición... Ser un fiero sanguinario y espadachín **Pirata**. Guybrush ignoraba los extraños acontecimientos que ocurrían en los alrededores de Mêlée Island y en la aún más misteriosa Monkey Island. Según se adentra en su remolino de misterio, Guybrush pronto se dará cuenta de que las cosas no transcurrían como él pensaba, que incluso los piratas sanguinarios pueden tener miedo y que convertirse en pirata no se consigue con el mero hecho de poder usar una espada y beber grog.

Aquí es donde entras en acción... Controlas las acciones de Guybrush en su exploración por Mêlée Island y luego en Monkey Island. En Mêlée Island, Guybrush tendrá que demostrar que es capaz de convertirse en un pirata mediante las tres pruebas. Según vayáis completando estas pruebas, Guybrush y tú aprenderéis mucho sobre la vida de los piratas y sobre la cultura local. Pero no te sorprendas si descubres que algunas de las personas que vayas conociendo sean un tanto anacrónicas.

Si este es tu primera aventura gráfica, prepárate para un emocionante desafío. Sé paciente incluso si te cuesta descubrir un acertijo. Si te atascas, posiblemente tengas que resolver otro acertijo o encontrar y usar un objeto antes de poder solucionar el acertijo en cuestión. ¡¡¡Pero mantente firme y **usa tú imaginación** para que Guybrush y tú descubráis... **The Secret of Monkey Island!!!**

Para Empezar el Juego

Para empezar, utiliza la tarjeta de referencia correspondiente a tu ordenador incluida al final de este manual. Esta tarjeta incluye instrucciones específicas para cada tipo de ordenador.

Protección contra Copia

Una vez que hayas empezado el programa, aparecerá una pantalla mostrando la cara de un pirata (de hecho es una combinación de dos caras). Se te pedirá que insertes una fecha importante en la vida de ese pirata en una localización geográfica especifica. Utiliza tu decodificador **Marca-un-Pirata** para hacer coincidir la mitad superior y la mitad inferior de la cara del pirata que veas en pantalla. Seguidamente, observa la ventana en el decodificador con el nombre de la ubicación geográfica mencionada en la pantalla. Utilizando el teclado, inserta en tu ordenador la fecha que aparezca en la ventana.

¡No pierdas tu decodificador Marca-un-Pirata! Sin él, no podrás jugar este juego.

El Juego

Tras la secuencia de títulos y la introducción del juego, Guybrush conocerá al vigía oficial de Mêlée Island. Una vez haya terminado su conversación, Guybrush bajará al muelle en la entrada del pueblo de Mêlée. Podrás empezar a controlar las acciones de Guybrush en cuanto llegue al muelle, La pantalla está dividida en las siguientes secciones:

1) **La ventana de animación** ocupa la mayor parte de la pantalla y es donde se llevará acabo la acción animada. Muestra una visión, tipo cámara, de la habitación o sitio donde se encuentra en ese momento el personaje principal. Los diálogos mantenidos entre los personajes al igual que los mensajes relacionados con el juego también aparecerán aquí.

2) **La línea de mensajes** se encuentra directamente debajo de la ventana de animación. Esta línea se utilizará para construir frases que indicarán la acción que ha de tomar Guybrush. Una frase consiste de un **verbo** (una palabra de acción) y uno o dos **nombres** (objetos). Un ejemplo de una frase que se podría construir en la línea de frases sería USAR pala CON arena." Las palabras de enlace tal y como "en" o "con" serán insertadas automáticamente por el programa.

3) **Los verbos** deben seleccionarse de las palabras que figuran en las columnas debajo de la línea de las frases. Para poder seleccionar un verbo, posiciona el cursor encima de la palabra y pulsa el botón **izquierdo** del ratón/joystick o la tecla **ENTER.**
Los verbos se iluminarán con un color llamativo cuando aparezca una utilización obvia en la ventana de animación. Por ejemplo, cuando Guybrush se encuentra cerca de una puerta que se pueda abrir, si posicionas el cursor en la puerta, se iluminará el verbo **Abrir.** Si pulsas el botón **derecho** del ratón/
joystick o la tecla **TAB** (para emular el botón de la derecha) se ejecutará el verbo iluminado con el objeto; es decir, en este caso se abrirá la puerta. Pero recuerda: aunque el verbo este iluminado, no significa que ese sea el único verbo que sirva para usar con ese objeto.

¡Prueba también con otros verbos!

4) **El inventario** es la zona que se encuentra a mano derecha de los verbos. Al comenzar el juego, el inventario estará vacío. Cuando le entreguen un objeto a Guybrush o



cuando lo coja por sí mismo durante el juego, el objeto se añadirá al inventario. No hay ningún límite referente al número de objetos que Guybrush puede llevar consigo (¡Después de todo, es joven y fuerte!) Cuando haya más de seis objetos en el inventario aparecerá una flecha a mano izquierda del listado. Usa las fechas para poder desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo.

Los nombres (objetos) se pueden seleccionar de dos formas. Podrás seleccionar un nombre colocando el cursor sobre un objeto en la ventana de animación. Muchos objetos son utilizables en el sitio en que te encuentres y todos los objetos que pueden ser utilizados tienen nombres. Si un objeto tiene un nombre aparecerá en la línea de frase cuando posiciones el cursor sobre él. Si no aparece un nombre para el objeto en la pantalla, sabrás que no tiene ningún significado más que el de decorar el fondo del juego. También podrás seleccionar nombres pulsándolos en el inventario.

Para controlar a Guybrush, simplemente apunta al cursor en la dirección que quieres que se dirija, y pulsa el botón. Ten en cuenta que **Ir a** es el verbo por omisión en la línea de mensajes; esto es debido a que, durante gran parte del juego, Guybrush se moverá de un sitio a otro.

"Las escenas cortas" son secuencias animadas —como las escenas de una película— que podrán darte pistas e información sobre los personajes. También se utilizan para mostrar secuencias animadas especiales tal y como cuando Guybrush se encuentra involucrado en una pelea al "explorar" la mansión. Al ver una escena corta, no podrás dirigir la acción.



Cosas a probar en el Pueblo de Mêlée

Observa el poster en la primera casa del muelle, Selecciona el verbo **Mirar** con el cursor pulsando el botón de la izquierda del ratón/joystick o la tecla **ENTER**. Asegúrate de que aparezca en la pantalla de la frase la palabra **"Mirar".** Posiciona el cursor sobre el poster y pulsa el botón a mano izquierda del ratón/joystick o la tecla ENTER. Esto completará la frase "Mirar poster" en la línea de mensajes. Si Guybrush no se encuentra delante del poster, andará hacia él y te lo leerá.

Abrir la puerta del SCUMM BAR. Posiciona el cursor en la puerta del bar. Verás que se iluminará el verbo **Abrir.** Pulsa el botón de la derecha del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder abrir la puerta.

Entrar en el SCUMM BAR.

Hablar con cada uno de los piratas que aparezcan en la línea de mensajes dentro del bar... Te darán información que pueda serte útil. Lee la próxima sección titulada "Hablando con los personajes" para mas información.

Hablar con los piratas jefe sentados en la habitación adjunta. ¡Tienen buenos consejos para indicarte como ser un pirata!

Intenta burlar al cocinero para poder entrar en la cocina y echar un vistazo.

Una vez que te encuentres en la cocina, sal al pequeño muelle. ¡Quizá puedas divertirte un poco con ese pájaro!

Hablando con los Personajes

El juego está lleno de personajes "pintorescos", con los que puedes conversar. Cada una de las personas con las que hable Guybrush tendrán algo que decir, ¡Ya sea una conversación amistosa o poca amistosa... útil o inútil! A menudo, podrás hablar con alguien en una etapa del juego y podrás volver a hablar con ellos más tarde para obtener información actualizada. Para hablar con alguien, posiciona el cursor sobre



ese personaje y pulsa el botón de la derecha del ratón/joystick o la tecla **TAB** para poder usar automáticamente el verbo **Hablar.**

Durante una conversación, tendrás que seleccionar lo que diga Guybrush de un listado de posibles frases en la parte inferior de la pantalla. Simplemente pulsa la frase que le quieras decir. Lógicamente, las frases de Guybrush afectarán las respuestas de los otros personajes. Y según continúe las conversaciones, dispondrás de un nuevo surtido de elecciones. No te preocupes, nunca te castigaremos si seleccionas la respuesta "equivocada" o cómica. ¡Después de todo estas jugando para divertirte!

Teclas de función

Para poder salvar tu progreso en el juego, permitiendo que puedas apagar el ordenador y seguir después en el mismo punto donde lo dejaste, selecciona la opción salvar, Pulsa la tecla de función Salvar/Cargar partida (**F5** en la mayoría de los ordenadores —consulta tu tarjeta de referencia para comprobarlo).

Nota: El nombre que utilices para salvar una partida ha de tener como mínimo dos letras.

Para cargar el juego que hayas salvado, selecciona la tecla de función Salvar/Cargar la partida una vez que el juego The Secret of Monkey Island haya sido cargado.

Para pasar una escena: Pulsa la tecla Escape, o pulsa ambos botones del ratón/joystick a la vez, Consulta tu tarjeta de referencia para más información. Cuando hayas jugado The Secret of Monkey Island varias veces, quizás quieras utilizar esta opción para saltarte varias escenas que hayas visto anteriormente, incluyendo la secuencia del titulo.

Para volver a empezar una partida desde el principio, pulsa la tecla indicada en la tarjeta de referencia (**F8** en la mayoría de los ordenadores).

Para hacer una pausa en el juego, pulsa la barra espaciadora **(SPACE).** Vuelve a pulsar para continuar.

Para ajustar la velocidad de la línea de mensajes y así ajustar la velocidad de lectura, pulsa las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia (+ y - en la mayoría de los ordenadores).

Para encender y apagar el sonido: Pulsa las teclas indicadas en la tarjeta de referencia de tu ordenador. **Nota:** El sonido de algunos

ordenadores solo podrá ser ajustado con los controles de volumen del monitor o del televisor.

Nuestra filosofía sobre el diseño de juegos

Nuestra filosofía es que compras juegos para poder entretenerte y no para desesperarte cada vez que cometas un error. Por lo tanto, no detenemos el juego si metes la pata o las narices en un lugar desconocido. Aun así, te advertiremos cuando te encuentres en una situación peligrosa.

Creemos que prefieres resolver los misterios del juego explorando y descubriendo y no perdiendo múltiples vidas. También creemos que te gusta pasar el rato entreteniéndote con la historia y no tecleando sinónimos hasta que des con la palabra del objeto correcto.

A diferencia de otras aventuras gráficas convencionales, en este juego no perderás la vida si cometes un error accidental, ni morirás por elegir un determinado objeto. Aun así, existen situaciones peligrosas donde Guybrush podrá morir, pero solo hará falta un poco de sentido común para poder anticiparte a ellas y no una paranoia excesiva. Salva la partida cuando creas que entras en una zona peligrosa, pero no pienses que un paso en falso acabará con tu vida. Normalmente tendrás otra oportunidad.

Además, en el supuesto caso de que seas incapaz de superar un determinado puzle o problema, o que quieras comprobar cuantas partes del juego no has visto, aunque lo hayas terminado, puedes preguntar en tu tienda habitual por el Libro de Pistas que editamos con todos los secretos de este juego.

Sugerencias

❧ Coge **todo lo que puedas.** Las probabilidades de que todas esas cosas extrañas puedan tener un propósito son muchas.

❧ Si te bloqueas y no sabes continuar, consulta la lista de los objetos que hayas encontrado y piensa en cómo puedes utilizarlos.

❧ Piensa en los lugares que hayas visitado y en la gente con la que te has encontrado. Las posibilidades de encontrar la pista apropiada están allí.

❧ Los misterios pueden resolverse de varias maneras.

❧ Si deseas acelerar el juego, pide ya tu Libro de Pistas en tu tienda habitual.





The Secret of Monkey Island™

Tarjeta de Referencia Amiga®

Contenido

Tu paquete de **The Secret of Monkey Island** deberá incluir lo siguiente:

- Cuatro diskettes de 3,5".
- Un Manual de Instrucciones.
- Una rueda de protección para elegir un pirata.

Inicio del Juego

Nota: Te recomendamos que hagas una copia de todos los diskettes y guardes los originales en un lugar seguro. Los diskettes no están protegidos, de forma que, para copiarlos, sigue las instrucciones de tu ordenador.

Puedes Jugar con **The Secret of Monkey Island** desde una unidad de disco duro o una unidad de diskette:

Desde una unidad de disco: Enciende tu ordenador e inserta el diskette 1 en la unidad DF0:. Abre el icono del disco y pulsa dos veces con el ratón en el icono **Monkey Island.**

Si tu Amiga tiene más de unidad de disco, podrás Jugar **The Secret of Monkey Island** cambiando los discos según los vaya pidiendo el programa.

Para instalar The Secret of Monkey Island en un **disco duro**, debes pulsar dos veces en el icono Install Monkey que hay en el disco 1 de **The Secret of Monkey Island.** Desde la lista de opciones debes seleccionar la partición del disco duro en la que quieras instalar el juego. Inserta los siguientes discos según te los vaya pidiendo el ordenador.

Para cargar el juego desde tu disco duro, abre la carpeta llamada **Monkey Island**, y pulsa dos veces en el icono **Monkey Island.**

Controles del Teclado

Todos los verbos usados en el juego pueden ser seleccionados utilizando el teclado. Cada tecla corresponde a un verbo. Pulsando una tecla una vez tiene el mismo efecto que situar el cursor encima del verbo y pulsar el botón del joystick o ratón. Cada tecla representa lo siguiente:

O	**W**	**U**
Abrir	Ir a	Usar
C	**P**	**L**
Cerrar	Coger	Mirar
S	**T**	**N**
Empujar	Hablar a	Encender
Y	**G**	**F**
Tirar	Dar	Apagar

Q: Avanza el inventario hacia arriba.

A: Avanza el inventario hacia abajo.

#2-6: Escoger objetos del inventario mostrados en la pantalla y diálogos en una conversación.

Instrucciones para Salvar y Cargar

Si juegas desde un diskette floppy (no desde un disco duro), necesitaras un diskette formateado antes de comenzar a jugar. Este será tu diskette para salvar y cargar. Si juegas **The Secret of Monkey Island** desde un disco duro los juegos se salvarán en el directorio donde están los archivos del juego.

Pulsa **F5** cuando quieras salvar o cargar un juego. Si estás jugando desde un diskette floppy se te pedirá que insertes tu diskette de salvar y cargar.
NOTA: Asegúrate de que la luz a del drive se enciende (y apaga) antes de elegir Cargar o Salvar.

Una vez que aparezca la pantalla de salvar y cargar, mueve el cursor y cuando apunte a **SALVAR**, **CARGAR**, **JUGAR** o **SALIR** pulsa el botón. No se puede acceder a la opción de Salvar/Cargar durante las secuencias del comienzo ni durante los créditos finales.

Para salvar:

Pulsa la opción **SALVAR.** Una lista de los juegos que has salvado hasta el momento aparecerá en las casillas que hay en la parte izquierda de la pantalla. Selecciona una casilla apuntándola con el cursor y apretando el botón. Ahora puedes ponerle un nombre nuevo a la casilla o cambiar el nombre anterior usando la tecla de borrar. Al pulsar **ENTER** se reactiva el cursor. Pulsa el botón cuando el cursor apunte a **OK** para salvar el juego o **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas salvar el juego.

Para CARGAR:

Pulsa el botón con el cursor apuntando a la opción **CARGAR.** Los juegos salvados hasta el momento serán mostrados en las casillas que aparecen en la izquierda de la pantalla. Selecciona una casilla apuntándola con el cursor y apretando el botón. Pulsa el botón cuando el cursor y apretando el botón. Pulsa el botón cuando el cursor apunte al **OK** para cargar el juego, o **CANCELAR** si cambias de opinión y no deseas cargar el juego.

Advertencia: Cuando cargues un juego anteriormente salvado perderás el juego actual.

Teclas de funciones y mandatos

Salvar o cargar un juego	**F5**
Pasar una escena	**ESC** o pulsar ambos botones del ratón.
Reiniciar el juego	**F8**
Pausar el juego	**Barra espaciadora**
Velocidad de los Mensajes:	
Más rápida	**+**
Más lenta	**–**
Reposición instantánea	**CONTROL r**
(Utiliza la reposición Instantánea cuando el scroll sea lento)	
Finalizar el juego	**ALT x o CONTROL c**
Ganar el juego	**CONTROL w**
Número de versión	**CONTROL v**

Créditos adicionales de la versión Amiga
Gestión de Amiga por Jenny Sward y Aric Wilmunder.
Sistema de Conversión a Amiga por Scott Nelson y Ed Kilham.
Utilidades Artísticas de Amiga por Brad Taylor.
Efectos de sonido y Música de Amiga por Chis Mülsbeck y Rudolf Stember de Rainbow Arts.
Arte de Amiga por Tami Borowick, James Dollar, Bill Eaken, Avril Harrison, Ian McCaig, Jim McLeaod, Michael Stemmle y Sean Turner.
Pruebas de Amiga por Howard Harrison, Ari Hollander y David Maxwell.




ERBE